

	1	2	3	4	5	6	7
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0

Exemplo 10

Dado um tabuleiro de xadrez TAB onde para facilitar a indicação das pedras, vamos convencionar:

- 1 - PEÕES
- 2 - CAVALOS
- 3 - TORRES
- 4 - BISPOS
- 5 - REIS
- 6 - RAINHAS
- 0 - AUSÊNCIA DE PEDRAS

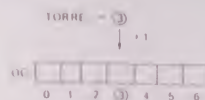
Contar a quantidade de cada tipo de peça no tabuleiro:

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	6	0	0	5	0	0	1	0
2	0	1	0	2	0	3	0	2
3	0	1	1	1	0	1	0	0
4	0	0	2	0	3	4	4	3
5	1	0	1	1	0	1	0	0
6	0	0	1	3	0	4	0	1
7	1	0	0	0	2	2	2	1
8	1	5	0	6	0	1	1	0

A saída deverá ser:

PEÕES COM 17 PEÇAS
CAVALOS COM 6 PEÇAS
TORRES COM 4 PEÇAS

Para esse problema, vamos utilizar um vetor OC para contar as ocorrências de pedras, usando a própria numeração da pedra como indexante para o vetor.



Usaremos também um vetor de caracteres com o nome das peças para fins de impressão.

NOMES	PEÕES	CAVALOS	TORRES	BISPOS	REIS	RAINHAS
	1	2	3	4	5	6

Algoritmo:

```

início
  i ← aponta p/linhas
  j ← aponta p/colunas
  para i de 1 até 8 faça
    para j de 1 até 8 faça
      OC[TAB[i, j]] ← OC[TAB[i, j]] + 1
  fim para
  fim para
  para i de 1 até 6 faça
    imprima (NOMES[i], COM OC[i], "PEÇAS")
  fim para
fim
  
```

Exemplo 11

Resolver o problema anterior para a região do tabuleiro mostrado a seguir.